

POTENTIAL FOR TAROMPA TRADITIONAL CRAFTS IN THE CREATIVE INDUSTRIAL ERA IN WEST SUMATERA AND THE DESIGN DEVELOPMENT STRATEGY

Amrizal¹, Sumadi²

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Intitut Seni Indonesia Padangpanjang amrimuchtar2i@gmail.com

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, Intitut Seni Indonesia Padangpanjang sumadibagong@yahoo.com

ABSTRACT

Tarompa Datuak is the fruit of creativity and innovation developed by traditional Minangkabau leather craftsmen. Tarompa Datuak traditional crafts become one of the forms of the creative industry sub-sector in West Sumatra. The creative industry based on local culture has an important role to improve the economy of a society amidst the global cultural arena. The development of the creative industry sector of an area is inseparable from the ability of local communities to innovate and explore the cultural richness of their regions creatively. Local culture with economic value can be explored creatively into a marketable product in the global market. Tarompa Datuak's exploration can be done through optimal design development, not only for economic purposes or providing welfare for the supporting community, but also as part of the preservation of the local cultural products. The method used in the research is research and development methods, namely research conducted to develop products or improve products gradually, ranging from analyzing development needs, designing, creating, implementing to evaluating product feasibility and revising so that new products are developed truly empirically tested.

Keywords: *Tarompa Datuak, traditional crafts, design development, creative industries.*

PENDAHULUAN

Sumatera Barat sebagai rumah bagi etnis suku Minangkabau memiliki aset budaya lokal yang cukup banyak, di antaranya, ada tenun songket, kerajinan perak, aneka ragam hias, aneka perlengkapan untuk memenuhi kebutuhan hidup (berburu, pertanian, nelayan, transportasi), pakaian adat/pakaian kebesaran tokoh adat, pakaian pengantin dan masih banyak yang lainnya.

Pakaian adat diantaranya adalah pakaian kebesaran *datuak* (datuk) atau *pangulu* (penghulu) juga banyak bagianya, seperti: *saluak* (destar), *baju lapang* baju hitam besar lengan panjang, *sarawa galembong* (celana hitam besar kaki), (kain sandang), *sisampiag* (kain samping), *karih* (keris), *tungkek* (tongkat), dan *tarompa* (sendal). Kesemua bagian dari pakaian kebesaran *datuak* itu memiliki karakter tersendiri, yang membedakan dengan pakaian adat daerah lain. Pakaian kebesaran *datuak* itu merupakan salah satu bentuk kearifan budaya lokal di Sumatera Barat. Kearifan lokal merupakan bagian dari kekayaan budaya suatu daerah yang melekat dalam kehidupan masyarakatnya.

Didisi lain usaha kerajinan *tarompa datuak*, sebagai salah satu bentuk usaha di bidang kriya yang sudah lama berkembang, seharusnya usaha ini semakin pesat perkembangannya, tetapi

kenyataannya usaha ini sudah tergerus oleh waktu. Pada saat ini jumlah perajinnya semakin berkurang dan tidak ada regenerasinya. Para perajin pada umumnya sudah berumur di atas 50 tahun dan generasi barunya boleh dikatakan tidak ada. Kalau dicermati biasanya penyebab terjadinya hal itu tidak terlepas dari dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut menyatu dalam satu kondisi pada usaha kerajinan *tarompa datuak* di Sumatera Barat.

Faktor internal dan faktor eksternal tersebut dapat dilihat dengan berkurang jumlah perajin dan tidak ada regenerasinya, perajin pada umumnya sudah berumur di atas 50 tahun, anak muda/generasi muda sekarang lebih memilih cara berwirausaha yang instan (cepat dapat uang/pagi bekerja sorenya langsung memperoleh uang). Selain itu juga disebabkan oleh kurang lancar pemasaran *tarompa datuak*; produk *tarompa datuak* kalah dalam persaingan dengan produk *tarompa* lain yang desain produknya lebih variatif, proses pembuatannya mempergunakan teknologi modern dan harganya lebih murah. Sehingga dengan demikian disisi ekonomi usaha kerajinan *tarompa datuak* tidak dapat mencukupi biaya kebutuhan hidup keluarga para perajinnya.

Menurut Datuak Arlen bahan baku *tarompa datuak* terutama kulit samak nabati sulit

mendapatkannya. Di sisi lain kalau kita cermati produk *tarompa datuak*, kita pakai atau gunakan sendiri setiap hari, ternyata belum nyaman rasanya, karena masih terasa berat, keras atau tidak empuk, hak terlalu tinggi dan pada paku sol terlalu mencolok sehingga kurang elegan. Hal ini menunjukkan keterbatasan sumber daya manusia, kurangnya permodalan untuk mengembangkan usaha dan jaringan usaha yang masih terbatas dan kemampuan penetrasi pasar yang masih lemah. Terbatasnya akses pasar akan menyebabkan produk tidak kompetitif di pasar lokal maupun global (Mulyatiningsih, 2011).

Pada dasarnya kerajinan *tarompa datuak*, merupakan usaha kecil yang perlu dilindungi, diberdayakan, dan diberikan peluang usaha agar mampu dan sejajar dengan pelaku ekonomi lainnya, sehingga peran sertanya dalam pembangunan secara optimal. Untuk itu perlu terbangun kemitraan yang strategis dengan pihak-pihak terkait, seperti dengan usaha menengah dan usaha besar termasuk di dalamnya perguruan tinggi dengan memperhatikan prinsip saling memerlukan, saling memperkuat dan saling menguntungkan sesuai dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 127 Tahun 2001 Tentang Bidang/Jenis Usaha yang Dicadangkan Untuk Usaha Kecil dan Bidang/Jenis Usaha Yang Terbuka Untuk Usaha Menengah Atau Besar dengan Syarat Kemitraan. Penelitian yang dilakukan diarahkan pada pokok permasalahan: pertama, masalah bagaimana mengembangkan desain *tarompa datuak* agar dapat mengikuti selera zamannya, dan kedua bagaimana memberdayakan perajin *tarompa datuak*, agar perajin dan usaha kerajinannya tumbuh dan berkembang dengan baik.

KAJIAN LITERATUR

Sukoco & Muhyi, (2015) membicarakan potensi usaha yang prospektif akan terus berkembang apabila para pengusaha termasuk perajin yang bergerak di bidang usaha tersebut mampu menumbuhkan usahanya dari waktu ke waktu secara berkelanjutan. Wahdah & Amalia (2016) membicarakan upaya peningkatan kualitas produk harus dibarengi dengan peningkatan kemampuan sumber daya manusianya; penguasaan teknologi, pemberdayakan perajin agar tetap produktivitas. Rufaidah & Sutisna (2015) fokus pada peningkatan kompetensi dan produk yang berorientasi pasar. Alyas & Rakib (2017) perlunya pendidikan dan pelatihan. Haryono & Bariyah (2014) membicarakan faktor penentu keberhasilan produk terletak pada konsumen,

untuk itu desain yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Mahmud & Eko Agus Alfianto (2014) berbicara tentang perlunya desain yang menyenangkan. Abdullatief & Iswari (2002); desain dan kenyamanan si pemakai. Berbagai literatur yang dikemukakan digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan keperluannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara keterlibatan langsung peneliti secara aktif dalam proses pengembangan desain *tarompa datuak* bersama perajin dan sekaligus sebagai motivator dan fasilitator dalam pembinaan *entrepreneurship* perajin. Metode yang digunakan adalah *research and development* (R & D); penelitian pengembangan. Endang Mulyatiningsih mengatakan bahwa, penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk ataupun menyempurnakan produk secara bertahap, mulai dari menganalisis kebutuhan pengembangan, merancang, membuat, mengimplementasikan sampai pada mengevaluasi kelayakan produk dan merevisi sehingga produk baru yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris (Mulyatiningsih, 2011: 52-53). Metode ini diharapkan dapat memudahkan peneliti melakukan langkah-langkah pengembangan desain dan pemberdayaan perajin *tarompa datuak*. Pengembangan desain merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan konseptual, teoritis, teknis dan moral individu sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, dan jabatan melalui pendidikan dan pelatihan (Alyas & Rakib, 2017: 116) – desain merupakan bagian pending dari produk.

Widagdo (2005: 8), menjelaskan bahwa istilah desain sangat luas pengertiannya, jadi yang dimaksud dalam tulisan ini adalah wujud perancangan yang menghasilkan wujud benda untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam lingkup seni rupa dan desain yang berorientasi ekonomi pasar serta produksi massal. Sementara itu dalam hal pengembangan desain yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah usaha untuk melakukan inovasi terhadap produk yang sudah ada sehingga produk tersebut lebih variatif sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen atau selera pasar melalui langkah-langkah penciptaan karya/produk sehingga memiliki makna bagi perkembangan peradaban masyarakat.

Dalam mendesain *tarompa datuak*, pendekatan terhadap kebutuhan pasar, serta tujuan penelitian dijadikan acuan untuk menentukan konsep

awal dari desain ini. Pengembangan desain *tarompa datuak* dilakukan pada bagian muka *tarompa datuak*, lapisan cetak, hak dan solnya agar secara *performance* semakin ergonomis dan menarik untuk dilihat serta mampu menampilkan sebuah *image* baru dari *tarompa datuak*. Kemudian pengembangan *tarompa datuak* dilakukan melalui standardisasi bahan baku, bentuk, *accessories* serta kenyamanan dalam pemakaian. Adanya pengembangan yang melahirkan *image* baru tersebut maka diharapkan selera pasar terhadap *tarompa datuak* meningkat, *tarompa datuak* punya nilai tawar yang baik ditengah-tengah masyarakat dan menjadi kerajinan yang punya daya saing di tengah percaturan budaya global.

Untuk itu dalam mendesain *tarompa datuak* sebagai suatu aktivitas dan karya budaya yang memiliki makna bagi perkembangan peradaban masyarakat Minangkabau perlu diadopsi konsep estetika Jepang yang dijelaskan oleh Kenji Ekuan (Sachari, 1986:18-34). Ekuan menyatakan bahwa dalam mendesain ada dikenal dengan konsep "estetika kesederhanaan" yaitu mempertemukan elemen-elemen yang kompleks menjadi satu kesatuan untuk melahirkan bentuk-bentuk yang sederhana. Pada estetika kesederhanaan dimana kompleksitas (keruwetan) tertanam dalam simplisitas (kesederhanaan), sederhana tapi bernilai, berkualitas, mempesonakan dan mencapai kemewahan.

Langkah-langkah untuk pembuatan desain *tarompa datuak* sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh SP.Gustami (2007: 329), yaitu terdapat tiga tahap penciptaan produk kriya: (1) eksplorasi (*problem solving*, acuan visual); (2) perancangan (menvisualkan ide dalam bentuk sketsa yang berlanjut sampai gambar kerja, prototipe); dan (3) perwujudan (buat produk sesuai prototipe, evaluasi/uji kelayakan). Jadi dengan demikian tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan *tarompa datuak*: (1) mengeksplorasi semua bentuk *tarompa datuak* yang ada disentra-sentra kerajinan *tarompa datuak* di Sumatera Barat sebagai acuan visual; (2) hasil eksplorasi divisualkan dalam bentuk sketsa yang berlanjut sampai gambar kerja dan prototipe; dan (3) terakhir prototipe tersebut dievaluasi/uji kelayakannya kepada perajin yang sudah senior atau perajin *tarompa datuak* yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Kerajinan Tradisional *Tarompa Datuak*

Tarompa datuak sebagai salah satu bentuk kearifan budaya lokal dan menjadi salah satu identitas

atau ciri khas di Minangkabau. *Tarompa datuak* merupakan bagian dari pakaian kebesaran para Datuak/Ninik Mamak atau tokoh adat suku Minangkabau. Sebagai bagian dari pakaian kebesaran; *tarompa datuak* dibuat oleh para perajin kulit yang sudah profesional di beberapa daerah di Sumatera Barat, seperti di Padang, di Padang Pariaman, Padang Panjang, Bukittinggi dan Payakumbuh. Dalam konteks industri kreatif sangat memungkinkan *tarompa datuak* sebagai bentuk kelokalan di Sumatera Barat. Kerajinan *tarompa datuak* dapat dikembangkan menjadi usaha yang potensial di Sumatera Barat, karena memiliki karakter dan identitas lokal ke-Minangkabau-an, dan bagian dari industri keratif.

Di era industri kreatif, pasar bebas ASEAN/ Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), pasar bebas Asia/ASEAN Free Trade Area (AFTA) dan akan menuju pasar bebas Asia Pasifik/Free Trade Area of the Asia Pacific (FTAAP) pada tahun 2025 menuntut Usaha UMKM, terutama yang bergerak dalam usaha kerajinan tradisional harus mampu menadapi tantangan Percaturan Budaya Global. Kehadiran pasar bebas bisa berdampak positif ataupun negatif bagi UMKM, bila tidak mampu bersaing, akan berdampak pada gulung tikarnya usaha kerajinan tradisional dan otomatis akan menambah jumlah pengangguran. Pada umumnya saat ini UMKM cenderung kalah bersaing dengan produk-produk luar negeri yang lebih murah dan berkualitas. Untuk itu UMKM khususnya usaha kerajinan tradisional *tarompa datuak* harus mampu untuk meningkatkan kualitas dan kuantitasnya, melalui pengembangan desain, peningkatan penguasaan teknologi dan pemberdayaan kemampuan manajerial perajinnya.

Tarompa datuak merupakan produk alas kaki yang apabila dieksplorasi dengan baik dapat menjadi kebutuhan untuk konsumen semua kalangan, karena pada era postmodern ini, alas kaki tidak sekedar untuk melindungi kaki agar tidak kotor atau cidera, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup. *Tarompa datuak* bukan sekedar menjadi pakaian kebesaran para *datuak*, melainkan sudah menjadi produk untuk semua segmen pasar. Jadi dengan demikian sangat diperlukan desain baru dan pemberdayaan perajin agar usaha kerajinan *tarompa datuak* tumbuh dan berkembang sesuai zamannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Padangpanjang dan Bukittinggi ditemukan beberapa model dan ukuran *tarompa datuak* yang kemudian digunakan sebagai inspirasi untuk pengembangan

desain atau pembuatan desain baru dalam penelitian ini. *Tarompa datuak* itu ada yang model biasa/model standar, model klasik dan model petak. Tali atau mukaan ada yang polos dan ada yang diberi hiasan dengan dicap, di sulam, dianyam dan diberi tenun songket. Sedangkan sol ada yang berbentuk standar dan ada yang berbentuk klasik serta ketebalan sol antara 1 – 1.5 Cm dan hak 3 – 3.5 Cm. Untuk bahan yang digunakan sudah beraneka ragam, ada yang menggunakan kulit samak nabati kombinasi songket Panadai Sikek.

Untuk *tarompa datuak* yang asli dan kulit samak *chroom*, dan ada yang memakai kulit samak nabati kombinasi oscar, vinil dan karet ati untuk *tarompa datuak* yang sudah bertransformasi. Produk yang asli sol dan hak semuanya menggunakan bahan kulit samak nabati dan untuk membuat ketebalannya, kulit sol itu ditempelkan dengan menggunakan paku, sedangkan *tarompa datuak* yang sudah bertransformasi solnya menggunakan karet ati dan untuk menambah ketebalannya karet ati ditempelkan dengan menunakan lem sintetis. Dilhat dari sisi beratnya produk, *tarompa datuak* yang asli dengan sudah bertransformasi juga berbeda, yang asli beratnya lebih kurang 700 gram sampai dengan 800 gram, sedangkan yang sudah bertransformasi beratnya hanya 450 gram sampai dengan 500 gram. Berikut adalah beberapa *tarompa datuak* yang produksi oleh perajin di Sumatera Barat.

Setelah eksplorasi dianggap cukup, maka dilakukan perancangan yang diawali dari membuat sketsa-sketsa alternatif, kemudian sketsa dipilih yang

terbaik dan dipindahkan menjadi gambar kerja. Pada gambar kerja sudah tergambar ukuran yang jelas dan pecah pola sesuai elemen-elemen *tarompa* yang dirancang. Gambar kerja tersebut sebelum diwujudkan menjadi sebuah prototipe, terlebih dahulu dikonsultasikan atau divalidasi ke-perajin di Padangpanjang dan Bukittinggi, dan setelah itu diwujudkan menjadi sebuah prototipe. Prototipe ini setelah dievaluasi/uji kelayakan, maka kemudian dapat dijadikan sebagai desain baru *tarompa datuak* yang siap untuk diproduksi.



Gambar 2.

Bentuk *tarompa datuak* tipe standar yang produksi oleh Dt. Arlen di Koto Katiak, Kota Padangpanjang (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 1.

Bentuk *tarompa datuak* tipe klasik yang produksi oleh Dt. Arlen di Koto Katiak, Padangpanjang, Sumatera Barat (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 3.

Bentuk *tarompa datuak* tipe standar yang produksi oleh Dt. Imuih di Taratak, Kota Padangpanjang, Sumatera Barat (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 4.

Bentuk *tarompa datuak* tipe standar yang produksi oleh Datuak Mudo di Balai-balai, Kota Padangpanjang (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 5.

Bentuk *Tarompa Datuak* tipe standar yang produksi oleh Gindo Tamar di Bukit Surungan, Kota Padangpanjang (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 6.

Bentuk *tarompa datuak* tipe klasik yang produksi oleh Herman di Kampung Cina, Kota Bukittinggi (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 7.

Bentuk *tarompa datuak* tipe standar yang produksi oleh Erwin Sutan Sari Alam di Garegeh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat (Foto: Amrizal, 2017)



Gambar 8.

Bentuk *tarompa datuak* untuk anak-anak tipe standar yang produksi oleh Muzakir di Nagari Panta, Kecamatan Matur, Kabupaten Agam, Sumatera Barat (Foto: Amrizal, 2018)

Strategi Pengembangan Desain *Tarompa Datuak*

Keberhasilan pengembangan usaha kerajinan *tarompa datuak* tak hanya berbekal pada kemampuan pemasaran saja, tetapi juga harus ada kemampuan dalam membuat desain agar para konsumen makin tertarik dengan produk-produk kerajinan. Namun, sebagian besar perajin terkendala untuk membuat desain baru, penyebabnya bisa bermacam-macam, diantaranya adalah: kurangnya pengetahuan perajin dalam mengembangkan desain, tuntutan ekonomi keluarga dan keterpaksaan untuk terus berproduksi agar cepat mendapat uang, sehingga waktu untuk mengembangkan desain tidak ada (Tribunjogja.com, diakses Kamis, 4 Oktober 2018).

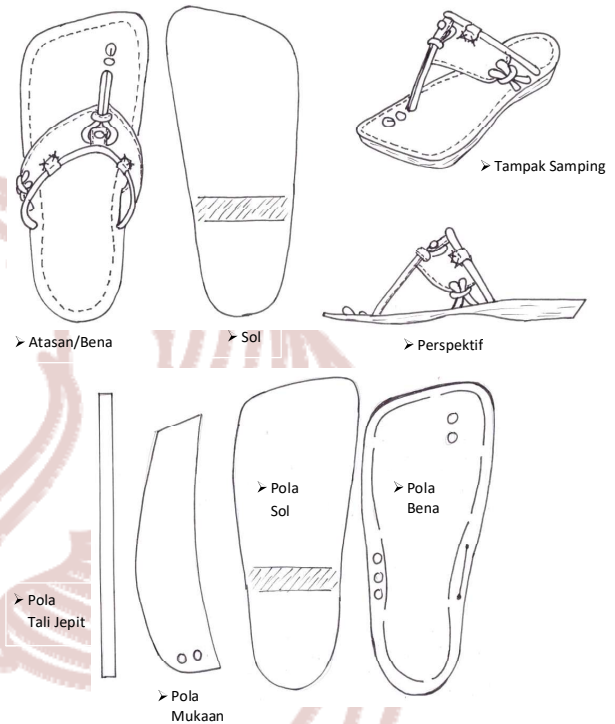
Desain dari sebuah produk sangat perlu mendapatkan perhatian serius pihak perajin, karena untuk dapat bersaing disetiap segmen pasar, suatu produk harus mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumennya, baik dari aspek fungsi, estetika ataupun daya tarik yang dimiliki produk

tersebut. Untuk itu, dalam pengembangan desain *tarompa datuak* dimulai dari tahap mentransformasikan *tarompa datuak* menjadi produk yang bukan sekedar menjadi pakaian kebesaran para *datuak* saja, melainkan sudah menjadi produk yang dapat dipakai oleh semua segmen pasar dan termasuk pasar luar negeri.

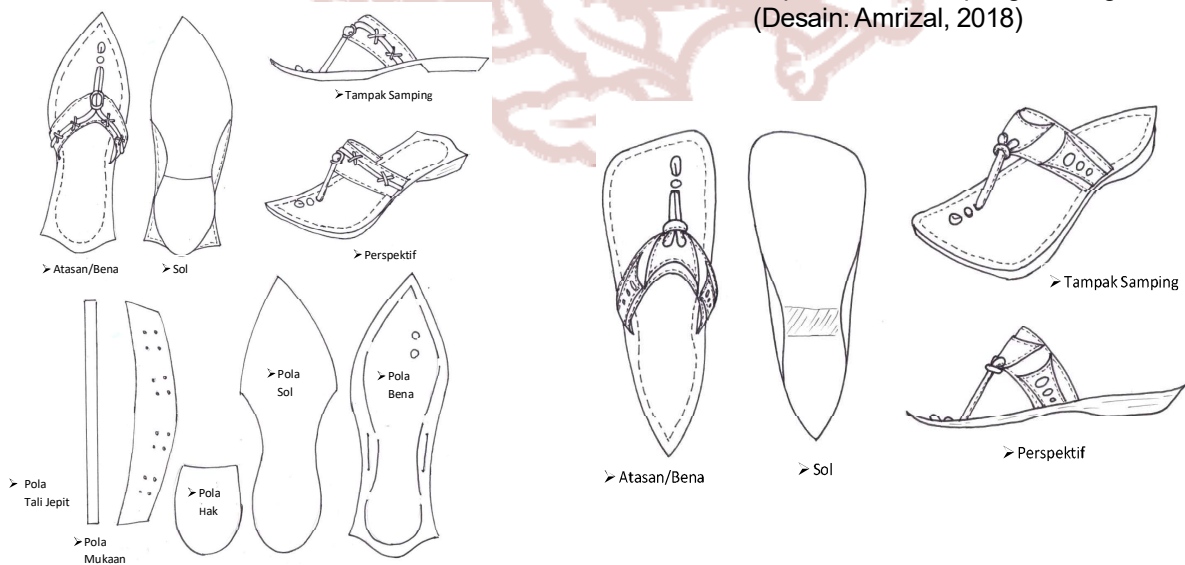
Pengembangan desain *tarompa datuak* diawali dari melakukan eksplorasi pada seluruh produk *tarompa datuak* yang ada di sentra-sentra kerajinan *tarompa datuak* yang ada di Sumatera Barat; untuk mendapatkan ide-ide kreatif, ditambah dengan menelusuri model sandal yang trendi di internet. Produk yang ada di toko-toko sandal di pasar juga difoto, sebagian dibeli untuk contoh dalam pengembangan desain. Perkembangan model sandal yang di pasar-pasar dan yang di internet dapat menjadi inspirasi dalam mendapatkan model yang sesuai dengan selera pasar. Selain itu dalam mendesain *tarompa datuak*, nilai kenyamanan si pemakai menjadi prioritas utama dan dalam menentukan ukuran juga mengikuti standar ukuran yang baku. Pada desain yang baik, keinginan produsen dengan keinginan konsumen sinkron dalam sebuah desain.

Langkah awal dalam pembuatan desain *tarompa datuak* yaitu: diawali dari pencarian ide kreatif, memikirkan model desain yang layak untuk dikembangkan; mewujudkan dalam berbagai macam bentuk sketsa alternatif; kemudian dilanjutkan dengan menentukan ukuran dan memilih model yang nyaman, serasi dan menarik (membuat gambar kerja); langkah

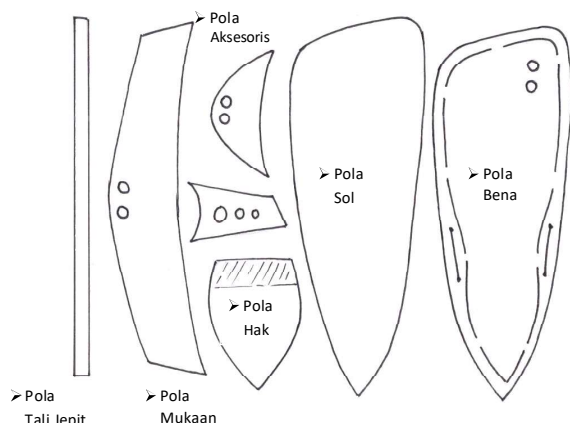
selanjutnya melakukan validasi kepada ahlinya (kriyawan atau perajin), agar desain yang dibuat maksimal sebelum dibuat menjadi produk yang siap untuk dipasarkan. Berikut tiga buah contoh pengembangan desain *tarompa datuak* dari sembilan desain yang dibuat.



Gambar 10. Desain *tarompa datuak* hasil pengembangan (Desain: Amrizal, 2018)



Gambar 9. Desain *tarompa datuak* hasil pengembangan (Desain: Amrizal, 2018)



Gambar 11.
Desain *tarompa datuak* hasil pengembangan
(Desain: Amrizal, 2018)

KESIMPULAN

Kehadiran pasar bebas bisa berdampak positif ataupun negatif bagi usaha kerajinan tradisional *tarompa datuak*. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan desain secara kreatif dan profesional. Pada era postmodern ini, alas kaki tidak sekedar untuk melindungi kaki agar tidak kotor atau cedera, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup. *Tarompa datuak* bukan sekedar menjadi pakaian kebesaran para *datuak*, melainkan sudah menjadi produk untuk semua segmen pasar. Jadi dengan demikian sangat diperlukan desain baru dan pemberdayaan perajin agar usaha kerajinan *tarompa datuak* tumbuh dan berkembang sesuai zamannya.

Dalam mendesain *tarompa datuak*, pendekatan terhadap kebutuhan segmen pasar dan konsumen dijadikan acuan untuk menentukan konsep awal dari desain ini. Untuk mendesain *tarompa datuak* diawali dari membuat sketsa-sketsa alternatif, kemudian sketsa dipilih yang terbaik dan dipindahkan menjadi gambar kerja. Pada gambar kerja sudah tergambar ukuran yang jelas dan pecah pola sesuai elemen-elemen *tarompa* yang dirancang. Gambar kerja tersebut sebelum diwujudkan menjadi sebuah prototipe, terlebih dahulu dikonsultasikan atau divalidasi ke-perajin di Padangpanjang dan Bukittinggi, dan setelah itu diwujudkan menjadi sebuah prototipe. Prototipe ini setelah dievaluasi/uji kelayakan, maka kemudian dapat dijadikan sebagai desain baru *tarompa datuak* yang siap untuk diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullatief, & Iswari, D. (2002). *Membuat Sandal & Sepatu Santai untuk Wirausaha*. Jakarta: Puspaswara.
- Alyas, & Rakib, M. (2017). Strategi Pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah dalam Penguatan Ekonomi Kerakyatan (Studi Kasus Pada Usaha Roti Maros di Kabupaten Maros). *Sosiohumaniora*, 19(2), 115–121.
- Amrizal, & Sumadi. (2017). Urgensi Pengembangan Desain Tarompa Datuak Dalam Peningkatan Perekonomian Perajin dan Konsistensi Usahanya. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Haryono, M., & Bariyah, C. (2014). Perancangan Konsep Produk Alas Kaki dengan Menggunakan Integrasi Metode Kansei Engineering dan Model Kano. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 13(1), 71–82.
- Karju. (2016). Laporan akhir penelitian berjudul Kreasi Aneka Pisau Pamor sebagai Usaha Diversifikasi dan Peningkatan Nilai Jual Produk Pande Besi di Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 127 Tahun 2001 Tentang Bidang/Jenis Usaha yang Dicadangkan Untuk Usaha Kecil dan Bidang/Jenis Usaha yang Terbuka Untuk Usaha Menengah atau Besar dengan Syarat Kemitraan (2001).
- MA, Z. A. (2016). Kriya dan Desain Menuju Perkembangan Kekriyaan Indonesia. *Jurnal DISPROTEK*, 7(2), 1–12.
- Mahmud, & Alfianto, E. A. (2014). Pengaruh Desain Produk dan Layanan Purna Jual Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Sepeda Motor Yamaha Merek New V-IXION FI (Full Injection) (Studi pada Konsumen Sepeda Motor Yamaha Merek New V-IXION FI (Full Injection) di Adiguna Sakti Motor Pandaan). *Jurnal Sketsa Bisnis*, 1, 1130–1132.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rofiqah Wahdah, & Amalia, H. S. (2016). Pengembangan Daya Saing Produk pada Sentra Kerajinan Purun di Kabupaten Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan. *Jurnal Spread*, 6(2), 89–99.

- Rufaidah, P., & Sutisna. (2015). Kapabilitas Dinamis UMKM Industri Kreati Jawa Barat. *Sosiohumaniora*, 17(1), 60–66.
- Sachari, A. (1986). *Seni Desain dan Teknologi: Antologi Kritik, Opini dan Filosofi*. Bandung: Pustaka.
- SP.Gustami. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Sukoco, I., & Muhyi, H. A. (2015). Ecopreneurship Dalam Menumbuhkan Usaha Berwawasan Lingkungan Pada Sentra Industri Penyamakan Kulit Sukaregang Kabupaten Garut. *Sosiohumaniora*, 17(2), 156–165.
- Widagdo. (2005). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: ITB.
- Tribunjogja.com dengan judul APIKRI Resmikan Rumah Desain Untuk Pengembangan UMKM, <http://jogja.tribunnews.com/2014/04/12/apikri-resmikan-rumah-desain-untuk-pengembangan-umkm>. diakses Kamis, 4 Oktober 2018
- Haryono Haryo Guritno. (2006). *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*, Jakarta: PT Indonesia Kebanggaanku.

